



SONY MSX

**VIAJE  
ESPACIAL**



**ANAYA MULTIMEDIA**

HBS-AN 002



# **VIAJE ESPACIAL**

Viviane y Claude Barbier

Copyright © VIFI INTERNATIONAL.

© Edición española ANAYA MULTIMEDIA, S. A.

## LO QUE DEBES SABER ANTES DE COMENZAR


La tecla **RETURN** permite confirmar.

- Utilizada muy a menudo durante la manipulación de un programa, la tecla denominada **RETURN** puede aparecer bajo diferentes formas en un microordenador MSX.

**RETURN** o **RET** o  o  o **CR** o **ENTER**

- Tan pronto como visualices un signo, un texto en la pantalla, debes confirmar lo que acabas de escribir, presionando la tecla **RETURN** (o la tecla equivalente).

La tecla  permite corregir un error de tecléo.

Para corregir un texto, debes presionar esta tecla  antes de confirmar mediante **RETURN**. El último carácter escrito desaparecerá entonces de la pantalla.

La tecla **ESC** permite salir de un programa.

Para interrumpir lo que estás haciendo y regresar al menú principal, utiliza la tecla **ESC**.

La tecla **P** permite detener definitivamente el desarrollo del programa.

Las teclas **STOP** y **PLAY** del lector de "cassette".

Para todas las manipulaciones de magnetofono, sigue las indicaciones suministradas por el ordenador. Este se dirigirá a ti mediante frases o pictogramas.

La tecla **F10** permite imprimir lo que está en la pantalla, con una impresora MSX.

	Página
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	4
<b>CARACTERÍSTICAS</b> .....	5
<b>VIAJE EN EL ESPACIO</b> .....	6
• Principio .....	6
• Preparación de viaje .....	6
• ¡Llévese para despegar! .....	9
• Final del juego .....	10
• Consejos a los padres .....	10
<b>LOS PLANETAS</b> .....	11
• Principio - preparación del juego .....	11
• Desarrollo del juego .....	11
• Final del juego .....	12
• Consejos a los padres .....	12
<b>EL PRÍNCIPE DEL ESPACIO</b> .....	13
• Principio .....	13
• Los juegos .....	13
-- Entrenarse	
-- Reconocer	
-- Reproducir	
• Consejos a los padres .....	15
<b>LOS MOSAICOS</b> .....	17
• Principio - preparación del juego .....	17
• Desarrollo del juego .....	18
• Final del juego .....	18
• Consejos a los padres .....	19
<b>ANEXO</b> .....	20

## INTRODUCCIÓN

La colección "Los signos del lenguaje" está diseñada para permitir a los niños:

- Adquirir automáticamente percepción y de análisis de signos y de letras.
- Acercarse, de esta forma, al lenguaje escrito, evitando sus escollos.

El programa VIAJE ESPACIAL posibilita al niño jugar con signos para enseñarle a distinguir todos los conceptos de orientación espacial (arriba, abajo, derecha, izquierda, etc.) y distintos tipos de sonido (grave, agudo, llano, modulado, largo y corto).

Se compone de 4 juegos:

- Viaje en el espacio.
- Los planetas.
- El Príncipe del espacio.
- Los mosaicos.

Que desarrollan en el jugador:

- Las capacidades de percepción y de memoria auditiva y visual.
- El espíritu de observación.
- La representación mental.

Viaje en el espacio permite utilizar constantemente las direcciones izquierda y derecha, tomando como punto de referencia su propio cuerpo y después un objeto exterior.

Los planetas y El Príncipe del espacio llaman la atención del niño sobre la sucesión de izquierda a derecha de una serie de formas.

Además, El Príncipe del espacio, enfrenta al niño con la representación de un sonido por un símbolo gráfico, lo que le permite ejercer su percepción y su memoria auditivas.

El juego Los mosaicos pone el acento sobre las distintas orientaciones de una forma.

## CARACTERÍSTICAS

**Edad:** De 4 a 10 años.

**Número de jugadores y utilización:**

**Viaje en el espacio:**

- Uno o dos jugadores.
- Teclado o mando de juego.

**Los planetas:**

- Un jugador.
- Teclado o mando de juego.

**El Príncipe del espacio:**

- Un jugador.
- Teclado o mando de juego.

**Los mosaicos:**

- Uno o dos jugadores.
- Teclado o mando de juego.




## VIAJE EN EL ESPACIO

**UTILIZACIÓN:** Teclado o mando de juego.

### PRENCIPIO

Guiar una nave espacial de un planeta a otro moviendo el campo de aterrizaje (cargando la varde) evitando chocar contra las estrellas o de berrinacas en el cielo y sin perder la huella dejada por la nave o el cohete.

### PREPARACION DEL VIAJE.

Un viaje interplanetario necesita siempre preparativos minuciosos. En este juego, existen varias fórmulas de viaje propuestas a diferentes jugadores. Al principio, algunas opciones están "encendidas"; estas son con la fórmula de viaje más sencilla. Si el jugador está de acuerdo podrá seleccionar la opción  y si no modifica las opciones. Para añadir, tiene que aparecer en rojo el cuadro en el que viene inscrita la opción, pulsando las teclas   y escribiendo el número de la nueva opción creada.


La preparación se puede efectuar en una o dos etapas.



### Primera etapa

- Número de jugadores: 1 ó 2.

El organizador propone un viaje.

Si dos viajeros están dispuestos a lanzarse a la travesía, pulsar la tecla 2. Cada uno escribe su nombre (máx. 5 caracteres máximos) y pulsa la tecla .



- Gran nave, pequeña nave o cohete.

¿En qué medio efectuar la misión? El pilotaje no es el mismo para todos... El ordenador propone la nave pequeña, pero el jugador puede elegir la nave grande o el cohete.

— Nave: sea cual sea su tamaño, el telemando de una nave, se puede accionar uno mismo, sentido de arte de la pantalla. Se maneja con cuatro teclas "flechas" (arriba, a la derecha del teclado):

- ⬆ : Hace subir la nave hacia la parte superior de la pantalla.
- ➡ : La dirige hacia la derecha de la pantalla.
- ⬅ : La dirige hacia la izquierda de la pantalla.
- ⬇ : La dirige hacia la parte inferior de la pantalla.

Resulta más fácil jugar con la nave grande.

— Cohete: A diferencia de la nave, el pilotaje del cohete se efectúa como si el jugador se encontrase en el interior del aparato. Tiene que utilizar las teclas "flechas" en función de la posición del cohete y también del tipo de pilotaje elegido (ver página siguiente).


- Camino más corto o camino más largo

Cuál será al fin de la misión: ¿Alcanzar lo más rápidamente posible la otra base (cuadrado verde) siguiendo el camino más corto o resistir el mayor tiempo posible en el espacio, tomando el camino más largo posible?

El ordenador sigue el camino más corto.


— Camino más corto. En este caso, el objetivo es marcar un mínimo de puntos sabiendo que:

- + cada movimiento del aparato SUMA UN PUNTO;
- + cada "accidente" (colisión con una estrella o pasada por encima de su huella) SUMA DIEZ PUNTOS.

Esta opción queda simbolizada en la pantalla, al principio del juego, por el dibujo  situado en el planeta de origen.

— Camino más largo. El objetivo es alcanzar un máximo de puntos:

- + cada movimiento del aparato SUMA UN PUNTO;
- + cada accidente RESTA DIEZ PUNTOS.

Al principio del juego, esta opción es recordada en el planeta de origen por el símbolo .







## Segunda etapa


El jugador decide a la segunda fase de preparación si ha elegido viajar en la nave pequeña o en el cohete. Las propuestas hechas por el ordenador varían en función de las respuestas dadas en la primera etapa.



- **Modo de pilotaje (para el cohete exclusivamente)**

Si el jugador ha elegido el cohete tiene que determinar el modo de pilotaje.

**Pilotaje manual:** El cohete se mueve a medida que el jugador pulsa una tecla.

-  : El cohete sigue en la dirección hacia la cual se encuentra.
-  : Se efectúa una rotación de 90° hacia su derecha.
-  : Efectúa una rotación de 90° hacia su izquierda.
-  : No tiene efecto, puesto que la mancha a naves es imposible.

Ejemplo: el cohete se dirige hacia arriba. Si el jugador pulsa dos veces consecutivas la tecla , el cohete se dirigirá entonces hacia la parte inferior de la pantalla.

**Pilotaje automático:** El cohete sigue avanzando en la dirección en la que se encuentra. Para cambiar de dirección, el jugador utiliza exclusivamente las flechas  y .

- **Densidad de las estrellas**

El jugador indica si desea viajar en un cielo poco estrellado y en este caso los riesgos de accidentes son menores o, si al contrario, lo desea hacer en un cielo muy estrellado.

- Velocidad de desplazamiento (piloto) automático de un cohete). Esta propuesta concierne únicamente al jugador que eligió el piloto automático.

Tendrá que elegir un cohete que se desplace muy rápidamente, rápidamente o sólo a una velocidad normal.

Nota: Cuanto mayor sea la velocidad, más rápidos tendrán que ser los reflejos del piloto.



## LISTO PARA DESPEGAR

- La nave espacial está lista para despegar. Si se trata de una partida entre dos jugadores, el nombre del que tiene que despegar primero aparece intermitente.

- Para el despegue, pulsar una vez a "lecho".

Nota: A veces el cielo está tan estrecho que no resulta siempre posible ir de un planeta a otro con un cohete pilotado automáticamente, sin chocar al menos con una estrella. En este caso, el piloto debe elegir el "tránsito" que le parezca menos desfavorable.

- Puntuación (en la parte baja de la pantalla).

— Al comienzo del juego, la puntuación es de 0 puntos ó 200, según el juego. Cada jugador se cambia la suya a izquierda o derecha de la pantalla, en función de la progresión de la máquina espacial y de los accidentes.

Nota: En caso de una partida con un solo jugador, la puntuación se escribe a la izquierda.

— La mejor puntuación alcanzada durante una partida se inscribe en el centro; y el nombre del "mejor piloto" se inscribe en rojo.

Nota: La mejor puntuación se conserva si el jugador realiza varias veces el mismo tipo de viaje. Puede así intentar superar sus puntuaciones anteriores.

- Después de un viaje, el ordenador prepara la pantalla para una nueva partida.

Si el jugador quiere modificar las condiciones de juego, pulsa la tecla **ESC**.

## FINAL DEL JUEGO

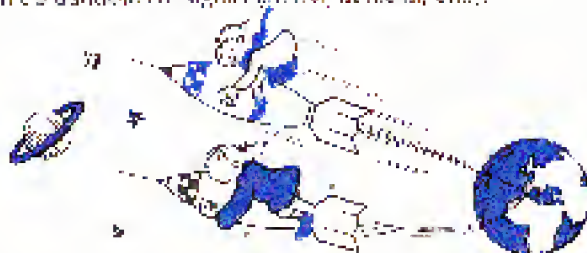
- El juego se para cuando el jugador pulsa la tecla **ESC** o bien durante una partida o bien antes de la salida de la máquina espacial.
- El ordenador pregunta entonces si el jugador quiere volver a jugar:
  - Si el jugador elige SÍ, le vuelve a presentar las opciones de viaje que había elegido; se puede conservar o modificar.
  - Si el jugador elige NO, el ordenador le pregunta si quiere cambiar de juego.

Contestación positiva: se sigue el juego siguiente.

Contestación negativa: el desarrollo del programa está completamente terminado.

## CONSEJOS A LOS PADRES

- Teniendo en cuenta la variedad de menús, una ayuda permanente de los padres puede resultar muy útil a los niños pequeños.
- Invitar a los "pilotos muy pequeños" (hasta los 5 años) a que jueguen con la nave grande, porque el tamaño de sus elementos está más adaptado a sus capacidades de percepción visual.
- Por regla general, el pilotaje del cohete es asequible a partir de los 5 años.
- Para incitar a que los niños utilicen con naturalidad el vocabulario de la orientación espacial (arriba, abajo, etc.) y para mejorar la comprensión de estos términos, se puede sugerir, si son más de dos jugadores, una utilización particular de este juego: un jugador se sitúa delante de la pantalla sin ver el teclado; el otro se sienta detrás del teclado sin ver la pantalla. El primer jugador pilota el cohete dándole órdenes (arriba, derecha, etc.).



**UTILIZACIÓN:** Tarjetas o mando de juego.

**NÚMERO DE JUGADORES:** 1.

**PRINCIPIO:**

En el mazo hay cinco planetas: uno azul y cuatro blancos; en cada uno de ellos, unos signos...

Identificar entre los planetas blancos cuál de ellos lleva exactamente el mismo tipo de signos que el planeta azul (idéntica combinación y sucesión), para permitir a los pequeños cosmonautas volar hacia otros espacios.

**PREPARACIÓN DEL JUEGO**

El jugador puede elegir entre varias versiones de juego:

1. Con o sin la memoria

— "Sin la memoria": los signos que hay que identificar permanecen visibles en la pantalla cuando aparecen en los planetas blancos las cuatro representaciones.

— "Con la memoria": los signos que hay que identificar desaparecen antes de la aparición de las cuatro representaciones.

En este caso, el jugador debe elegir también el tiempo del que dispondrá para memorizar los signos que deberá reconocer.

Tiempo de presentación: corto, medio, largo.

2. Número de signos a reconocer

El jugador indica cuántos signos aparecerán en las series que deberá identificar: uno, dos, tres o cuatro.

**DESARROLLO DEL JUEGO**

- Una base espacial. Todo está listo para el lanzamiento del cohete. Ocho cosmonautas salen del campón. ¿Se marcharán o se quedarán en tierra? En el espacio, 1 un planeta azul, cuatro planetas blancos.
- Una serie de signos aparece en cada planeta.
- Después el nuevo sobre el planeta blanco que es igual o idéntico al azul

- Si el jugador responde correctamente un cosmonauta sube a bordo del cohete.
- Si se equivoca, un cosmonauta vuelve al camión y todos los signos se borran.
  - Al primer fallo: El ordenador presenta los signos de planeta azul y deja más tiempo al jugador para que los pueda observar.
  - Al segundo fallo: el ordenador presenta de nuevo los signos del planeta azul y aumenta más el tiempo de observación sea cual sea la opción de juego ("con o sin la memoria"); los signos del planeta azul no se borran.
  - Al tercer fallo: el ordenador da la solución haciendo visibles las diferencias entre los signos.

## FINAL DEL JUEGO

- Este juego termina cuando todos los cosmonautas han subido, bien al cohete, bien al camión.
- Al final de la partida, o en caso de abandono, tecla **ESC**, el ordenador pregunta al jugador si quiere volver a jugar; el jugador señala "SÍ": se le vuelve a presentar la elección de las opciones; señala "NO": el ordenador pregunta si quiere cambiar de juego.

## CONSEJOS A LOS PADRES

- Comenzar jugando sin la memoria con pocos signos.
- Después, aumentar el número de signos e introducir la memorización.



## EL PRÍNCIPE DEL ESPACIO



**UTILIZACIÓN:** Teclado o mando de juego.


**PRINCIPIO:** Establecer la correspondencia entre los sonidos y su representación gráfica y construir series sonoras.



### LOS JUEGOS

- El jugador puede elegir entre 3 etapas de juego (señalar el número de su elección):

#### 1ª. Entrenarse

- Esta primera etapa permite al jugador familiarizarse con los sonidos y su símbolo gráfico.
- El ordenador hace aprender una de las tres series de sonidos:

Sonido agudo   
Sonido llano 

Sonido grave   
Sonido largo 

Sonido modulado   
Sonido corto 

- Señalar uno de los símbolos gráficos de la serie y escuchar el sonido que le corresponda; el ordenador presenta el símbolo designado en la casilla blanca.
- Repetir la operación tres veces y conseguir así una sucesión de cuatro sonidos. El ordenador toca la composición, visualizando cada símbolo.
- Proceder de la misma manera con cada serie de sonidos.
- Para interrumpir la fase de entrenamiento y seguir adelante, pulsar la tecla **ESC**.

*El jugador ha escuchado una serie de cuatro sonidos agudos y graves, seguidamente, uno tras otro, los símbolos situados en la parte superior de la pantalla.*



## 2. Reconocer

- En la segunda etapa, el jugador debe elegir, entre tres propuestas, la serie de símbolos correspondientes a la serie de sonidos tocados por el ordenador.
- El jugador puede jugar con o sin la memoria:
  - "Sin la memoria": el jugador ve las series de símbolos mientras el ordenador toca la serie de sonidos.
  - "Con la memoria": el jugador oye los sonidos en un primer tiempo y después ve las series de representaciones gráficas.
- Elige por fin, el número de signos contenidos en cada serie: tres, cuatro, cinco o seis.
- Presentación de la pantalla:

*El jugador escucha una serie de cuatro sonidos agudos y graves emitidos por el ordenador, entonces deberá señalar, con las tres respuestas propuestas, la que corresponde a lo que ha oído. La respuesta aparecerá en la caja de escucha.*





- El jugador oye una serie de sonidos.
- Señala con la flecha, la casilla que corresponde a lo que cree haber escuchado.
- Si contesta correctamente, el Principio del espacio en la caja gana una flor y la arroja al cielo, donde se transforma en estrella.
- Si se equivocó, desaparece una flor. Además, al primer fallo, el jugador oye otra vez la serie de sonidos; al segundo fallo, el ordenador toca la misma serie haciendo a unirse sin el incremento de izquierda a derecha; los siguientes fallos es, al tercer fallo, el ordenador da la solución.
- El juego termina cuando no quedan flores o cuando el Principio del espacio consiguió gracias a ocho estrellas avanzar su planeta o si el jugador pulsa la tecla **ESC**. En cualquier caso, el jugador tiene la posibilidad de volver a empezar el juego o pasar al juego siguiente.

### 3) Reprodutur


- Reconstruir la representación gráfica de una secuencia de símbolos, oídos previamente.
- El jugador precisa cuantos signos contiene las series y reproduce: 3, 4, 5 ó 6.
- Presentación de la pantalla:
- El jugador ha oído una serie de 5 sonidos apidos y giratos.
- Ha reproducido esta serie, señalando sucesivamente los símbolos en la parte superior de la pantalla.
- La solución se encuentra en la caja de escucha.
- Señalando las "arceitas", el jugador tiene la posibilidad de volver a escuchar el "modelo" tocado por el ordenador, o de volver a introducir la serie que construyó.
- Señalando el signo  $=$  o  $\neq$  (en la posibilidad de corroborar o de modificar su respuesta).
- El ordenador trae una serie de sonidos.
- El jugador señala sucesivamente en la parte de arriba de la pantalla a los




símbolos gráficos que deben corresponder a los sonidos emitidos.


- El ordenador toca cada sonido designado e inscribe el símbolo en la segunda casilla de escucha.
- Cuando la serie de sonidos está reconstruida, el jugador elegirá una de las cuatro posibilidades.

 : volver a escuchar la serie de sonidos a reproducir.

 : volver a escuchar su solución.

 : modificar su solución.

 : corroborar su solución.

**ATTENTION:** El jugador puede modificar su solución una sola vez; si señala dos veces la casilla  (durante una misma serie de sonidos), su solución se contabilizará como un fallo.

- Si la respuesta es exacta, el Principio del espacio puede transformarse una flor en estrella.
- Si la respuesta es errónea, una flor desaparece del cuadro. Además, al primer fallo, el ordenador vuelve a tocar los sonidos, visualizando cada vez el símbolo; al segundo fallo, el ordenador desliza la primera caja de escucha y da así la solución.
- De la misma manera que en "Reconocer", el juego termina cuando ya no quedan más flores o cuando el Principio del espacio ha podido coger 8 flores o también si el jugador pulsa la tecla **ESC**. En cualquier caso, tiene la posibilidad de volver a empezar o de pasar al juego siguiente.

## CONSEJOS A LOS PADRES

- Para los jugadores más jóvenes (4-7 años) practicar bastante el juego "Entrenarse" para que quede bien clara la correspondencia entre el sonido y el símbolo gráfico.
- En el juego "Reconocer" la memorización es una dificultad adicional que no conviene añadir a las que encuentran ya los niños de 8 años. Es preferible apostar al juego "Reproducción" con pocos sonidos, antes de utilizar el juego "Reconocer", con la memoria.
- En el juego "Reproducción", incitar al jugador a que dé su respuesta y compare su solución con el modelo, es decir, que vaya sucesivamente los días dibujos.



## LOS MOSAICOS

**UTILIZACIÓN:** Teclado o mando de juego.

**PRINCIPIO:** Reconstruir un mosaico con la ayuda de un pequeño cosmonauta.

### PREPARACIÓN DEL JUEGO

#### ■ Número de jugadores:

Teclasir uno o dos según el número de jugadores. Cuando son dos jugadores, cada uno indica su nombre y pulsa a tecla  . El que va a jugar, es su nombre parpadea en la pantalla. Además, un color corresponde a cada jugador.

#### ■ Nivel de dificultad:

1. Más fácil: el mosaico está construido con un solo tipo de signo.

Ejemplo:



2. Más difícil: el mosaico está compuesto por dos conjuntos de signos orientados y alternados de distinta manera; sus colores opuestos facilitan su identificación.

Ejemplo:





3. Muy difícil: idéntico nivel de dificultad que el 2, salvo que los colores son los mismos en todos los conjuntos.

Ejemplo:



Las opciones se presentan como las del juego "Vive en el espacio" (ver página 8).

Al principio, el ordenador propone jugar sólo al nivel fácil. Por supuesto, es posible modificar estas condiciones de juego, utilizando las teclas   (ver página 5.)

## DESARROLLO DEL JUEGO

- Solamente una de las cuatro piezas propuestas corresponde a la parte que falta en el mosaico... el jugador tendrá que encontrar cuál es.
- El juego empieza: el cosmonauta se eleva hasta el "pórtico" que suporta las cuatro piezas y se desplaza horizontalmente por debajo de éste.
- Pulsar una tecla cuando el cosmonauta pase por debajo de la pieza que falta al mosaico.
- La pieza elegida se coloca en el sitio vacío del mosaico.
- Si la respuesta es correcta, el cosmonauta desaparece detrás del mosaico y el jugador marca un punto. En una partida entre dos jugadores, le toca entonces el turno al segundo jugador.
- Si la respuesta es errónea, el jugador pierde un punto:
  - Al primer fallo, el cosmonauta sigue su camino... y hay que volver a jugar.
  - Al segundo fallo, el signo de error de la pieza buscada aparece en el mosaico mismo.
  - Al tercer fallo, es el cosmonauta mismo quien va a buscar la pieza que falta.

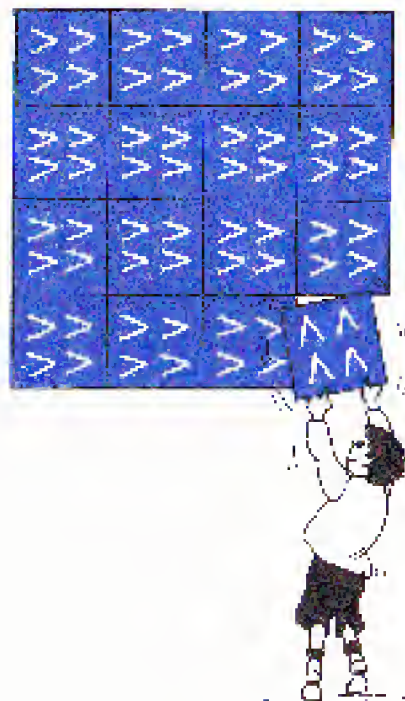
## FINAL DEL JUEGO

- El juego se termina cuando uno de los jugadores alcanza 10 puntos. El cosmonauta "que lleva sus colores" baja del pórtico y se para con los brazos levantados, por encima de su nombre.
- El juego se puede parar durante la partida pulsando la tecla **ESC**.
- En cualquiera de esos dos casos, es posible volver a empezar una partida modificando o manteniendo las condiciones, o pasar al juego siguiente.



## CONSEJOS A LOS PADRES

- Si le resulta muy difícil al niño encontrar la pieza que falta, aconsejarle que se entrena, incluso sus amigos (le ayudarán).



## ANEXO

"VIAJE ESPACIAL" está grabado en las dos caras de la cinta y se compone de cinco partes:

- Una presentación.
- Un viaje en el espacio.
- Los planetas.
- El Principio del espacio.
- Los mosaicos.

Cuando el jugador se familiarice con "Viaje espacial" podrá leer en el contador de su factor de programas el número correspondiente a cada una de las partes y completar el cuadro siguiente:

	CARA A	CARA B
PRESENTACIÓN	.....	.....
VIAJE EN EL ESPACIO	.....	.....
LOS PLANETAS	.....	.....
EL PRINCIPIO DEL ESPACIO	.....	.....
LOS MOSAICOS	.....	.....



Este libro es un libro de consulta y no es necesario leerlo hasta el final de la obra. Se hallará en los capítulos producidos por Sónar cualquier técnica, distribución, o dato que necesitemos, desde 1969, cuando se comenzó a diseñar el sistema de producción de libros de consulta y lectura.

Copyright © 1983 by WPI INTERNATIONAL

21, Pl. España 6 w. 15002 Pa. 15.

© 1983 by ANAYA MULTIMEDIA, S. A.

Villavieja, 22, 28008 Madrid.